

Narration	Time
لبر آفس ڈرامیں objects میں رنگ بھرنے پر سپوکن ٹیوٹوریل میں آپ کا استقبال ہے۔	00.00
اس ٹیوٹوریل میں آپ سیکھیں گے کہ کس طرح	00.06
objects میں رنگ، گریڈینٹس، ہیچ اور بٹ میپس بھریں۔	00.09
تیج بیلگراؤنڈ مقرر کریں۔	00.15
نئے رنگ تیار کریں۔	00.17
چلیے، WaterCycle فائل کھول کر ثروات کرتے ہیں۔	00.20
آپ objects میں،	00.24
رنگ	00.25
گریڈینٹس (Gradients)	00.26
لائن پیٹرنس (Line patterns) یا ہیچنگ اور	00.29
تصاویر، بھر سکتے ہیں۔	00.32
یہاں ہم ابوٹیلینکس ورژن 10.04 اور لبر آفس سوٹ ورژن 3.3.4 استعمال کر رہے ہیں۔	00.33
Water-Cycle شکل میں رنگ بھریں۔	00.42
سورج کے ساتھ دو بادلوں کو رنگتے ہوئے ثروات کرتے ہیں۔ ہم انہیں سفید سے بھریں گے	00.46
سورج کے آگے بادل کو منتخب کریں۔	00.54
کنٹیکسٹ (کنٹیکسٹ) مینیو کو دیکھنے کے لئے دایاں - کلک کریں اور "Area" پر کلک کریں۔	00.56
"Area" ڈائلاگ باکس ظاہر ہوتا ہے۔	01.01
"Area" ٹیب پر کلک کریں اور "Fill" آپشن کے نیچے "Color" کو منتخب کریں۔	01.05
نیچے سکروں کریں اور "white" پر کلک کریں۔	01.13
OK پر کلک کریں۔	01.16
اسی طرح، ہم دوسرے بادل میں بھی رنگ بھریں گے	01.19
area کے نیچے color اور white پر دایاں - کلک کریں۔	01.24
ہر بادل میں رنگ بھرنے کے لئے کافی وقت لگے گا۔	01.30

01.33	آسان طریقے سے کرنے کے لئے ان کا گروپ بنائیں۔
01.38	دیگر دونوں بادلوں میں "gray" رنگ بھرتے ہیں، جو بارش کے اثر کے بادل ہیں۔
01.46	پہلے ان کا گروپ بنائیں۔
01.48	Shift کی دبائیں اور پہلے بادل پر کلک کریں اور پھر دوسرے پر کلک کریں۔
01.54	کنٹیکسٹ مینو کے لئے دائیاں - کلک کریں اور Group پر کلک کریں۔
01.58	بادلوں کی گروہ بندی ہوگئی ہے۔
02.00	دوبارہ، کنٹیکسٹ مینو کے لئے دائیاں - کلک کریں اور "Area" پر کلک کریں۔
02.07	"Area" ڈائلاگ باکس میں، "Area" ٹیب پر کلک کریں، "Fill" آپشن کے نیچے "Color" منتخب کریں اور نیچے سکرول کریں اور "Gray 70%" پر کلک کریں۔
02.23	OK پر کلک کریں۔
02.25	اسی طرح سے تھون کو "brown 3" سے رنگتے ہیں۔
02.37	اسی طرح اب مستطیل یعنی rectangle میں "brown 4" درج کریں۔
02.48	اسی طرح، سورج کو پیلا رنگ دیتے ہیں۔
02.58	اب، دیگر تھون اور curve کو "turquoise 1" سے رنگتے ہیں جو پانی کو ظاہر کرتے ہیں۔
03.05	چونکہ انہیں اسی طرح فارمیٹنگ کی ضرورت ہے، اگر وہ پہلے سے ہی grouped نہیں ہیں۔
03.12	انہیں رنگنے کے لئے، پہلے کئے ہوئے انہی مراحل کی پیروی کریں right-click، area، area tab، fill، color، turquoise 1۔
03.27	غور کریں کہ object "water" میں، تھون اور curve کا خاکہ دکھائی دے رہا ہے۔
03.35	ان خاکوں کو پوشیدہ بنائیں جس سے تصویر بہتر نظر آئے گی۔
03.41	object کو منتخب کریں، کنٹیکسٹ مینو کو دیکھنے کے لئے دائیاں - کلک کریں اور "Line" پر کلک کریں۔
03.48	"Line" ڈائلاگ باکس ظاہر ہوتا ہے۔
03.52	"Line" ٹیب پر کلک کریں۔
03.55	"Line properties" میں، "Style" ڈراپ - ڈاؤن باکس پر کلک کریں اور "Invisible" منتخب کریں۔
04.03	OK پر کلک کریں۔

04.05	پانی object کا خاکہ پوشیدہ ہوتا ہے۔
04.09	اب، درختوں کو رنگتے ہیں۔
04.14	سب سے پہلے بائیں طرف کے درخت کو منتخب کریں۔
04.16	کنٹیکسٹ مینو کو دیکھنے کے لئے دایاں - کلک کریں اور "Enter Group" پر کلک کریں۔
04.23	اب، درخت میں ترمیم (ایڈٹ) کریں۔
04.26	دائیں طرف پتوں کو منتخب کریں۔
04.30	کنٹیکسٹ مینو کے لئے دایاں - کلک کریں اور "Area" پر کلک کریں۔
04.36	"Area" ڈائلاگ باکس میں
04.38	"Area" ٹیب پر کلک کریں۔
04.40	"Fill" میں Color منتخب کریں۔
04.44	نیچے سکرول کریں اور "Green 5" پر کلک کریں۔
04.47	OK پر کلک کریں۔
04.49	بائیں طرف کے پتوں کے لئے بھی اسی طرح کریں۔
04.57	اب، درخت کے تنے کو رنگتے ہیں۔
05.05	Y-shaped arrow منتخب کریں، کنٹیکسٹ مینو کے لئے دایاں - کلک کریں اور "Area" پر کلک کریں۔
05.08	نوٹ کریں، کہ تمام منتخبہ "Area" ڈائلاگ باکس میں رکھے گئے ہیں۔
05.15	تو "Color" منتخب کریں۔
05.18	نیچے سکرول کریں اور "Brown 1" پر کلک کریں۔
05.21	OK پر کلک کریں۔
05.23	ہم نے درخت رنگ دیا!
05.26	گروپ سے باہر آنے کے لئے، دایاں - کلک کریں اور "Exit Group" منتخب کریں۔
05.31	اسی طرح سے ہم دیگر درختوں کو رنگ سکتے ہیں۔
05.36	ہم دیگر درختوں کو ڈیلیٹ کر سکتے ہیں، رنگے ہوئے درختوں کو کاپی، پیسٹ کر سکتے ہیں اور انہیں مطلوبہ جگہ پر منتقل کر سکتے ہیں۔

05.44	اس طرح سے یہ بہت آسان ہے، ہے نہ؟
05.49	اب "Sun" کے ساتھ بادل کے لئے ایک "shadow" کا اضافہ کریں۔
05.55	منتخب کرنے کے لئے ڈرائنگ ٹول بار سے Select پر کلک کریں اور پھر ان کو گروہ بند یعنی گروپ کریں۔
06.03	سفید بادل گروپ کو منتخب کریں اور کنٹیکسٹ مینو کے لئے دایاں - کلک کریں اور "Area" پر کلک کریں۔
06.10	"Area" ڈائلاگ باکس میں، "Shadow" ٹیب پر کلک کریں۔
06.15	Properties میں، Use Shadow باکس چیک کریں۔
06.20	اب دیگر فیلڈس فعال ہوئے ہیں۔
06.24	"Position" میں، bottom-right corner آپشن پر کلک کریں۔
06.29	"Position" وضاحت کرتی ہے کہ سایہ کہاں ظاہر ہوگا۔
06.33	Color فیلڈ میں، Gray منتخب کریں۔
06.36	OK پر کلک کریں۔
06.39	ہر سفید بادل کے پیچھے ایک سایہ ظاہر ہوتا ہے۔
06.44	اب بادلوں کو زیادہ حقیقی بناتے ہیں۔
06.48	gray بادل گروپ منتخب کریں اور کنٹیکسٹ مینو کو دیکھنے کے لئے دایاں - کلک کریں اور "area" پر کلک کریں۔
06.55	"Area" ڈائلاگ باکس میں، "Area" ٹیب کو منتخب کریں "Fill"۔ کے نیچے، "Gradient" پر کلک کریں۔
07.02	اب Gradient1 منتخب کریں۔
07.04	OK پر کلک کریں۔
07.06	اب بادل میں gray کی اور زیادہ حقیقی دکھنے والی shade ہے!
07.11.	ایک شکل منتخب کریں - مثلاً بادل گروپ۔ کنٹیکسٹ مینو کے لئے دایاں - کلک کریں اور "Area" پر کلک کریں۔
07.19	Area ٹیب آپشنس دکھائی دے رہے ہیں۔
07.23	Fill کے نیچے، آپ 4 آپشنس دیکھیں گے۔
07.27	Colors، Gradient، Hatching اور Bitmap
07.32	نوٹ کریں، کہ یہاں ہر آپشن کے لئے ڈائلاگ باکس میں مطعلقہ ٹیب ہیں۔
07.39	یہ ٹیپس ہمیں نئی ترتیبات بنانے اور محفوظ کرنے کی اجازت دیتے ہیں۔

07.43	Colors ٹیب پر کلک کریں۔
07.46	Properties میں، Color ڈراپ - ڈاؤن سے Red 3 منتخب کریں۔
07.53	پھر، RGB منتخب کریں اور R، G اور B کے لئے دکھائیے ہوئے ویلیو درج کریں۔
08.01	R، G، اور B سرخ، سبز اور نیلے رنگ کا کسی بھی رنگ میں تناسب کے لئے ہے۔
08.08	ہم R کے لئے 200، G کے لئے 100 اور B کے لئے 50 درج کریں گے۔
08.16	یہاں ہم رنگ تبدیل کرنے کے لئے سرخ، سبز اور نیلے رنگ کا تناسب تبدیل کر رہے ہیں۔
08.22	RGB فیلڈ کے اوپر preview باکس کو دیکھیں۔
08.28	پہلا preview باکس اصل - رنگ کو ظاہر کرتا ہے۔
08.31	Color فیلڈ کے آگے دوسرا preview باکس، ہماری کی ہوئی تبدیلی کی عکاسی کرتا ہے۔
08.37	Name فیلڈ میں اس کے لئے نام ٹائپ کریں۔
08.41	"New red" نام درج کریں۔
08.44	Add کے بٹن پر کلک کریں۔
08.46	فہرست میں نیا رنگ جڑ چکا ہے۔
08.49	Ok پر کلک کریں۔
08.51	ہم نے ایک نیا رنگ بنایا ہے!
08.54	اس عمل کو CTRL اور Z دبا کر انڈو کریں۔
08.59	دوبارہ بادل کا رنگ پہلے جیسا سفید ہوتا ہے۔
09.03	"Area" ڈاٹاگ باکس میں ٹپس کا استعمال کرتے ہوئے، آپ اپنے خود کے گریڈینٹس اور ہچنگ بھی بنا سکتے ہیں۔
09.10	گریڈینٹس شیڈس ہوتے ہیں جو ایک رنگ سے دوسرے رنگ میں Blend یعنی مخلوط ہوتے ہیں۔
09.14	مثال کے طور پر، رنگ سایا یعنی کلر شیڈ نیلے سے سبز ہوتا ہے۔
09.18	ہچنگ ڈرائنگ میں ایک سایہ یا ساخت ہے، جو باریک متوازی لائنوں سے بنائی جاتی ہے۔
09.24	اب، سیکھتے ہیں، کہ ڈراما میں بٹ میپ کیسے امپورٹ کریں۔
09.28	Main مینو میں سے، Format منتخب کریں اور Area پر کلک کریں۔
09.33	جیسے کہ پہلے دیکھا، Area ڈاٹاگ باکس کھلتا ہے، Bitmaps ٹیب پر کلک کریں۔

09.39	اب Import کے بٹن پر کلک کریں۔
09.42	Import ڈائلاگ باکس ظاہر ہوتا ہے۔
09.45	بٹ میپ براؤز کریں اور منتخب کریں۔
09.48	Open بٹن پر کلک کریں۔
09.50	ڈرا آپکو بٹ میپ کے لئے ایک نام درج کرنے کے لئے پرامپٹ کرتا ہے۔
09.55	"NewBitmap" نام درج کریں۔
09.58	OK پر کلک کریں۔
10.00	اب Bitmap (بٹ میپ) ڈراپ - ڈاؤن لسٹ میں ظاہر ہوتا ہے۔
10.04	باہر نکلنے کے لئے OK پر کلک کریں۔
10.07	اب بادلوں کو غور سے دیکھیں۔
10.10	CTRL اور Z کی زدبانے اسے انڈو کریں۔
10.14	"water" object ڈالنے کے لئے بٹ میپس کا استعمال کریں۔
10.19	اب، پانی اور زیادہ اصلی دکھائی دے، ایسا بناتے ہیں۔
10.22	ایسا کرنے کے لئے، grouped، تگون اور curve کو منتخب کریں۔
10.26	کنٹیکٹ مینو کے لئے دایاں - کلک کریں اور "Area" پر کلک کریں۔
10.31	"Area" ڈائلاگ باکس میں، "Bitmaps" ٹیب پر کلک کریں۔
10.36	بٹ میپس فہرست کو نیچے سکرو ل کریں اور "Water" منتخب کریں۔
10.41	OK پر کلک کریں۔
10.43	اب پانی اور زیادہ حقیقی دکھائی دیتا ہے!
10.46	اس ٹیوٹوریل کو روک دیں اور یہ مشق کریں۔
10.50	objects بنائیں اور ان میں رنگ، گریڈینٹس، ہچنگ اور بٹ میپس بھریں۔
10.57	Transparency ٹیب کا استعمال کریں اور objects پر اس کا اثر دیکھیں۔
11.02	اب آسمان کو رنگیں۔ یہ آسان ہے!
11.06	ہم پورے پیج کے لئے صرف بیلگر اوٹڈ لاگو کرتے ہیں۔

11.10	اس بات کا یقین کرنے کے لئے کہ پیج پر کوئی بھی object منتخب نہیں ہے، پیج پر کرسر سے رائٹ کلک کریں۔
11.15	کنٹیکسٹ مینو کے لئے دایاں - کلک کریں۔ "Page" کلک کریں اور page setup منتخب کریں۔
11.21	"Page setup" ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوتا ہے۔
11.25	"Background" ٹیب پر کلک کریں اور "Fill" کے نیچے "Color" منتخب کریں۔
11.30	نیچے سکرول کریں اور "Blue 8" رنگ منتخب کریں۔
11.34	OK پر کلک کریں۔
11.36	ڈرا آپ سے پوچھتا ہے کیا یہ بیلگر اوڈر ترتیب تمام صفحات کے لئے ہونی چاہئے۔
11.41	NO پر کلک کریں۔
11.44	اب، صرف منتخب پیج پر بیلگر اوڈر رنگ ہے۔
11.48	آپ object میں رنگ نہیں بھرنا بھی منتخب کر سکتے ہیں۔
11.52	پہاڑ منتخب کریں۔
11.55	کنٹیکسٹ مینو کے لئے دایاں - کلک کریں اور "Area" پر کلک کریں۔
11.59	"Area" ڈائیلاگ باکس میں، "Area" ٹیب کو منتخب کریں۔
12.04	"Fill" میں "None" منتخب کریں۔
12.06	OK پر کلک کریں۔
12.08	object میں کوئی بھی رنگ نہیں بھرا ہے اور بیلگر اوڈر کے مقابل صرف خاکہ یعنی outline دکھائی دے رہا ہے۔
12.15	عمل کو اوند کرنے کے لئے، CTRL + Z کیزدبائیں۔
12.20	آپ Format مینو میں سے بھی ان سارے آپشنس تک رسائی حاصل کر سکتے ہیں۔
12.25	جب بھی آپ تبدیلیاں کریں CTRL + S کیزدبا کر اپنی فائل محفوظ کرنا یاد رکھیں۔
12.34	متبادل طور پر، Automatic سیواپشن سیٹ کریں، جس سے تبدیلی اپنے آپ محفوظ ہوتی ہیں۔
12.41	یہاں آپ کے لئے ایک اور مشق ہے۔
12.43	اپنے بنائی تصاویر کو رنگیں۔
12.45	پیج پر بیلگر اوڈر دیں۔
12.47	کچھ نئے رنگ بنائیں۔

12.50	اسی کے ساتھ ہم لبرے آفس ڈراپراس ٹیوٹوریل کے اختتام پر آگئے ہیں۔
12.54	اس ٹیوٹوریل میں ہم نے سیکھا کہ کس طرح object میں بھرنے کے لئے رنگ، گریڈینٹس، ہیچنگ اور ٹمپس کا.....
13.01	استعمال کریں۔
13.03	ہیگلر اوٹس بنائیں اور
13.05	نئے سٹائل بنائیں۔
13.07	مندرجہ ذیل لنکس پر دستیاب ویڈیو دیکھیں۔ http://spoken-tutorial.org/What_is_a_Spoken_Tutorial
13.10	یہ سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ کو خلاصہ کرتا ہے۔
13.13	اگر آپ کے پاس اچھا بینڈ ویڈیو نہیں ہے، تو آپ اسے ڈاؤن لوڈ کر کے دیکھ سکتے ہیں۔
13.18	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹیم..
13.20	سپوکن ٹیوٹوریل کا استعمال کر کے ورکشاپ بھی چلاتے ہیں۔
13.23	ان کو سنڈ بھی دیتے ہیں جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں۔
13.27	مزید معلومات کے لئے contact@spoken-tutorial.org پر لکھیں۔
13.33	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹاک - ٹو - ایڈیٹر پروجیکٹ کا حصہ ہے۔
13.38	یہ حکومت ہند کی وزارت برائے انسانی وسائل و ترقی کے قومی تعلیمی مشن بذریعہ ICT کی مدد سے جاری ہے۔
13.45	اس مشن پر مزید معلومات ذیل لنک پر دستیاب ہیں http://spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro
13.56	اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے۔ ہمارے ساتھ شریک ہونے کیلئے بہت شکریہ۔